

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA

Oleh

Purwosiwi Pandansari

Jurusan PTBB-Fakultas Teknik-UNY

Saree_lophe@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama pada mata pelajaran menggambar busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. 2) mengetahui kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama pada mata pelajaran menggambar busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. 3) mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap Kreativitas menggambar busana pesta di SMK Karya Rini Yogyakarta. Metode penelitian ini kuasi eksperimen, menggunakan *pretest-posttest one group design*, Uji reliabilitas untuk penilaian unjuk kerja menggunakan *Alfa Cronbach* diperoleh $r = 0,763$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kreativitas menggambar busana pesta siswa sebelum menggunakan media diorama sebesar 94% atau 29 siswa dengan katagori cukup kreatif, 6% atau 2 siswa dengan katagori kreatif nilai terendah yang di peroleh 17 nilai tertinggi 26 dengan rata-rata 20.83871. 2) kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama sebesar 100% atau 31 siswa dengan katagori kreatif. Nilai terendah yang diperoleh sebesar 26 dan nilai tertinggi sebesar 31 dengan rata-rata 28.19354. 3) adak pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar $t = 16.084$ dan $p = 0,000$, karenanilai $p < 0,05$. Hal ini menunjukan bahwa 16.084 (16%) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini dipengaruhi oleh media diorama.

Kata kunci : Kreativitas, Media Diorama

Abstract

This study aimed to: 1) find out creativity drawing fashion party before using the media diorama on fashion drawing subjects in class XI in vocational work Rini Yogyakarta. 2) find out creativity drawing fashion party after using media diorama on the subjects of fashion drawing class XI in vocational work Rini Yogyakarta. 3) determine the effect of media use on creativity drawing diorama fashion party in KaryaRini SMK Yogyakarta. The method of this study include of quasiexperiments, using a *pretest-posttest one group design*, test reliability for the assessment of the performance obtained using Cronbach's Alpha $r = 0.763$. The results showed that: 1) students' creativity to draw fashion party before using the media diorama by 94% or 29 students with enough creative category, 6% or 2 students with creative category of the lowest value that was obtained 17 highest 26 with an average of 20.83871. 2) creativity drawing fashion party after using media diorama of 100% or 31 students with creative categories. The lowest scores were obtained at 26 and the highest score of 31 with an average of 28.19354. 3) Adak influence of media use on creativity drawing diorama party dress is shown by the results of t-test at $t = 16.084$ and $p = 0.000$, karenanilai $p < 0.05$. It is addressed that 16.084 (16%) creativity drawing fashion party SMK Grade XI Rini's work is influenced by the media diorama.

Keywords: Creativity, Media Diorama

Pendahuluan

Menggambar busana pesta merupakan salah satu bagian dari tugas pembelajaran menggambar busana yang menuntut kreativitas juga media. Karena siswa diberikan kebebasan dalam menggambar sesuai dengan ciri khas dan kreativitas siswa, penilaian siswa dari hasil gambar tersebut sedangkan media adalah alat pembelajaran untuk membantu siswa dalam mempengaruhi atau merangsang kreativitas siswa. Busana pesta, memiliki beragam bentuk, bahan, kesempatan dengan hiasan yang rumit. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam menggunakan media diorama

Observasi yang dilakukan, guru hanya menggunakan modul yang membuat sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan guru karena siswa hanya mencontoh gambar yang ada dalam modul sewaktu pembelajaran menggambar busana, pada pembelajaran menggambar busana guru tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga membuat siswa menjadi jenuh lalu adanya perpustakaan tidak berperan banyak karena referensi yang kurang lengkap. Dilihat dari kreativitas menggambar siswa yang kurang bervariasi dalam menggambar busana pesta. Karena Siswa terlihat cenderung mencontoh gambar - gambar yang diberikan guru. Media yang kurang bervariasi membuat kreativitas siswa tidak dapat menggambar busana pesta, sehingga siswa belum mencapai nilai batas minimal KKM 7,00.

Diorama merupakan salah satu media pajang statis yang terdiri dari latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat sebuah pemandangan realistis, keunggulan media diorama dalam pembelajaran kreativitas menggambar busana selain bisa dilihat dengan jelas, dapat melihat busana dari sudut manapun dan dapat melihat gaya dari boneka yang ada pada diorama. Pemilihan media diorama untuk mata pelajaran menggambar busana sangat tepat karena media visual (3D) lebih merangsang kreativitas otak keunggulan diorama membuat suasana kelas tidak merasa bosan. Menyadari bahwa media diorama bermanfaat dengan demikian penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini menarik untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang terencana melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh materi, metode, media dan evaluasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu guru harus memperhatikan materi yang akan diajarkan dengan media apa yang akan digunakan. Pemilihan materi yang akan disajikan disesuaikan dengan silabus pembelajaran. Pengertian media pembelajaran pada dasarnya media dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi, media Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Hujair Ah. Sanaky:114). Sedangkan Terdapat 4 indikator dalam kreativitas yaitu keluwesan berpikir, kelancaran berpikir, orisinalitas dan elaborasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan disain *pre-eksperimen* (pra eksperimen) yaitu *one group pre-test-post-test design*.

O1 X O2

Keterangan :

O1 : *pre-test*

X : Perlakuan menggunakan media diorama

O2 : *post-test*

(Sugiyono, 2008: 6)

Tes pembelajaran menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama yang disebut (*Pretest*), lalu peneliti memberikan tes pembelajaran menggambar busana pesta menggunakan media diorama yang disebut (*posttest*). Pemilihan disain penelitian ini dikarenakan jumlah populasi di SMK Karya Rini terbatas sehingga tidak memungkinkan untuk menggunakan kelompok pembandingan. Dengan penggunaan disain penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta malam siswa SMK Karya Rini. Populasi penelitian siswa kelas XI Busana SMK Karya Rini Yogyakarta 31 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan test unjuk kerja. Lalu metode pengolahan data menggunakan validitas, reliabilitas instrumen, normalitas, homogenitas dan uji-t (*t-test*) yaitu analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*).

Kreativitas Menggambar Busana Pesta Dengan Media Diorama

Berdasarkan tabel test *Pretest* di atas siswa yang memiliki nilai $17,5 < x < 25$ termasuk katagori kurang kreatif sebanyak 29 siswa atau 94 % . dan yang memiliki nilai $25 < x < 32,5$ hanya terdapat 2 siswa atau 6 % dari 31 siswa yang termasuk katagori kreatif dalam menggambar busana pesta. Lalu pada tabel *posttest* siswa memiliki katagori sangat kreatif, kurang kreatif, dan belum kreatif tidak ada. Maka yang memiliki nilai $25 < x < 32,5$ yaitu 31 siswa atau 100 % Sehingga dapat disimpulkan yang termasuk katagori kreatif dalam menggambar busana pesta sebanyak 31 siswa.

Tes pretest			
Interval kelas	Frekuensi	Katagori	Frekuensi persentase
17-18	4	Kurang kreatif	13%
19-20	11	Kurang kreatif	35%
21-22	9	Kurang kreatif	29%
23-24	5	Kurang kreatif	16%
25-26	2	Kreatif	6%

Tes posttest			
Interval	Frekuensi	Katagori	Frekuensi persentase
23-24	0	-	0%
25-26	6	Kreatif	19%
27-28	20	Kreatif	65%
29-30	4	Kreatif	13%
31-32	1	Kreatif	3%

Pengaruh Penggunaan Media Dioram Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Di SMK Karya Rini Yogyakarta

Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta dapat diketahui dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* hasil unjuk kerja menggambar siswa. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t di peroleh Nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $16.084 > 2,370$ dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar busana pesta setelah penggunaan media diorama.

Selain berdasarkan pengujian hipotesis diatas dari analisis data di ketahui bahwa kreativitas menggambar busana pesta menggunakan media diorama lebih baik dibanding dengan kreativitas menggambar busana sebelum menggunakan media diorama. Hal ini dapat diketahui pada nilai kreativitas antara sebelum menggunakan media diorama dan setelah menggunakan media diorama. Dari populasi siswa SMK Karya Rini yang berjumlah 31 yang digunakan pada *pretest* memiliki nilai tertinggi 26 dan nilai terendah 17 dengan mean 20,838 sedangkan pada *posttest* nilai tertinggi 31 dan nilai terendah 26 dengan mean 27, 580.

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa 16,087 (16%) kreativitas menggambar busana pesta dipengaruhi oleh penggunaan media diorama. Sehingga penggunaan media diorama betul-betul berpengaruh untuk digunakan dalam pelajaran menggambar busana pesta pada siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta.

Kesimpulan

Kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama terdapat 94% atau 29 siswa yang termasuk dalam kategori cukup kreatif, 2 siswa atau 6 % yang termasuk kategori Kreatif, Nilai tertinggi pada *pretest* adalah 26 dan nilai terendah 17 sedangkan nilai rata-rata adalah 20,838. Kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama terdapat 31 atau 100% siswa yang termasuk dalam kategori kreatif. Nilai tertinggi pada *posttest* adalah 31 dan nilai terendah 26 sedangkan nilai rata-ratanya 27,580. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *posttest* lebih meningkat 27,58% dibanding nilai rata-rata *pretest* yang hanya 20 %. pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta yang ditunjukkan pada hasil uji t dengan t_{hitung} sebesar 16.084 dan $p=0,000$. Karena nilai $P < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa 16.084 (16%) media diorama berpengaruh terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [2] Hujair AH. Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- [3] Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta
- [4] Utami Munandar.(1985) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia

